



# Football PES 2020

**eFootball PES 2020**

-

**Regulamento WESG**

## **1. Competição**

O Torneio eFootball PES 2020 vai ter lugar na Altice Arena, no decorrer do MOCHE XL Games World, de 14 a 17 de Novembro de 2019.

Neste qualificador nacional os atletas participantes competem entre si individualmente, utilizando o jogo de eFootball PES 2020 (Pro Evolution Soccer).

O torneio vai ser jogado de forma presencial, na área da ESC Online, na plataforma PlayStation 4.

Organizado pela Federação Portuguesa do Desporto Electrónico (FEPODELE) em colaboração com a E2Tech e a WESG, o torneio irá atribuir ao vencedor a oportunidade de competir nas finais Mundiais e ainda um valor monetário abaixo discriminado.

### **1.1. Condições de Participação no Torneio e Formato**

Qualquer atleta que tenha garantido a sua entrada no evento (MOCHE XL Games World) terá direito a participar. No entanto existem restrições:

- Os participantes terão que fornecer os seus dados reais, caso pretendam participar;
- Os participantes têm de ter, pelo menos 16 anos de idade (quando inferior a 18 anos, terão que ter autorização por parte de um representante para participação);
- Os participantes têm de ser residentes em Portugal;

### **1.2. Formato e Estrutura Competitiva O**

torneio está dividido em duas fases:

- Torneios de Qualificação nos dias 14, 15 e 16 de Novembro
- Torneio Final no dia 17 de Novembro (4 classificados)

Torneios de Qualificação:

- Dia 14 de Novembro – máximo de 32 jogadores. Single Bracket elimination. Partidas à melhor de 1 jogo (best of 1). 1º lugar com acesso ao torneio Final.
- Dia 15 de Novembro – máximo de 32 jogadores. Single Bracket elimination. Partidas à melhor de 1 jogo (best of 1). 1º lugar com acesso ao torneio Final.
- Dia 16 de Novembro – máximo de 32 jogadores. Single Bracket elimination. Partidas à melhor de 1 jogo (best of 1). 1º e 2º classificados com acesso ao torneio Final.

### **1.3. Registo na Competição**

As inscrições para os torneios de qualificação serão sempre abertas a qualquer visitante do evento MOCHE XL Games World, que cumpra os requisitos de inscrição.

Os participantes terão de fornecer a seguinte informação, aquando do seu registo no torneio:

- Endereço de Email (Se o endereço de email não for válido, a inscrição será considerada inválida e anulada);
- Nome Completo;
- Número do Cartão do Cidadão;
- Data de Nascimento;
- Localidade de Residência (basta indicar a Localidade, por exemplo, Porto ou Braga. Não é necessário colocar a morada completa);

Todos os inscritos deverão apresentar-se na área ESC Online, para competirem, 10 minutos antes da hora de início dos torneios.

Os torneios terão horário previsto de início na parte da manhã, às 10h45.

#### **1.4. Formato da Competição**

O torneio WESG eFootball Pro Evolution Soccer 2020 é jogado em duas fases:

- A 1ª fase, de qualificação, disputada a eliminar.
- A 2ª fase, final com os 4 melhores jogadores, disputada a eliminar.

##### **1.4.1. Formato da 1ª Fase da Competição**

Na 1ª Fase os atletas serão aleatoriamente sorteados numa *bracket* de eliminação directa.

Cada jogo desta fase será disputado à melhor uma partida, em que o vencedor passará à ronda seguinte.

- Caso a partida termine empatada, recorre-se a prolongamento e grandes penalidades, se for necessário.

##### **1.4.2. Formato da 2ª Fase da Competição**

Na 2ª Fase os atletas serão aleatoriamente sorteados numa *bracket* de eliminação directa.

Cada jogo desta fase final será disputado à melhor de três partidas, em que o vencedor será apurado em função dos resultados obtidos em todos os jogos.

- Caso um jogador vença duas das três partidas, é o vencedor;

- Caso cada jogador vença uma partida e a terceira partida termine empatada, recorre-se a prolongamento e grandes penalidades, se for necessário.

### 1.5. Regras Gerais da Competição

- Todas as partidas da competição serão jogadas na plataforma PlayStation 4;
- Os jogadores devem usar apenas equipas licenciadas. As equipas disponíveis são:
  - Juventus ○ Barcelona ○ Manchester United ○ Bayern de Munique ○ Arsenal ○ River Plate
  - Palmeiras (e estádio Allianz Parque)
  - Flamengo ○ São Paulo ○ Corinthians ○ Vasco da Gama ○ Universidade de Chile ○ Colo-Colo
  - Ligas totalmente licenciadas (todas as equipas)
    - ✦ Serie A Italiana
    - ✦ 1ª Liga Francesa
    - ✦ 2ª Liga Francesa
    - ✦ Série A Brasileirão
    - ✦ Série B Brasileirão
    - ✦ Premier League Russa
    - ✦ Pro League Belga
    - ✦ Superliga Dinamarquesa
    - ✦ Superliga Argentina
- Os atletas inscritos deverão apresentar-se na área de jogo ESC Online, no evento MOCHE XL Games World e deverão ser portadores de uma entrada válida.
- Os jogadores, após inscrição ou qualificação, terão um período máximo de 2 minutos após serem chamados para iniciar jogo, correndo o risco de serem eliminados diretamente caso não compareçam;
- Qualquer protesto relativo a uma incorreta configuração do jogo tem de ser efectuado antes da partida começar. Protestos efectuados após a realização da partida não serão considerados válidos;
- Se um atleta detetar alguma anormalidade durante a partida, deverá colocar o jogo em pausa e reportar a situação junto da organização;
- Não é permitida a utilização de option files nem editar as equipas;
- Caso uma partida não termine devido a problemas técnicos com o sistema, mantém-se o resultado e deverá ser criada uma nova partida em que será jogado apenas o tempo em falta da partida original. Se existirem jogadores expulsos na partida original, quando o jogo recomeçar o atleta que tinha jogadores expulsos deverá simular uma falta com o mesmo

jogador para obter o respectivo cartão vermelho. Só a partir daí é que o tempo continua a contar;

- Sempre que um atleta necessite de fazer uma pausa, o jogo deverá ser parado. Existe um limite de 3 pausas por partida para cada atleta;
- Cada atleta pode utilizar o seu próprio comando, se não o tiver será disponibilizado um pela organização;
- Os resultados devem ser comunicados à organização logo após o fim de cada jogo por ambos os jogadores, caso contrário, a organização reservase ao direito de punir ambos os atletas com uma derrota de 3-0;

## **1.6. Configurações do Jogo**

Todas as partidas devem ser disputadas usando o "Stat Balancing" no Match Mode (off-line) do eFootball PES 2020.

Depois de informados sobre a existência do jogo, os jogadores devem fazer todas as configurações ou confirmar se estão corretas.

Os jogadores podem chegar a um consenso entre qual joga em casa ou fora. Caso não entrem em acordo, será sorteado.

## **1.7. Configurações da Partida**

- Nível da partida: Super Star
- Tempo do Jogo: 10 Minutos
- Nº de substituições: 3
- Sistema emocional: OFF
- Condição: Amarelo Casa (Normal)
- Condição: Amarelo Fora (Normal)
- Lesões: OFF
- Tipo de bola: Fuerza

## **1.8. Configurações do Estádio**

- Estádio: eFootball Stadium
- Hora: Noite
- Estação: Verão

- Clima: Fine
- Comprimento da relva: Normal
- Condições de inclinação: Normal

### **1.9. Configurações da Câmara**

- Tipo de Câmara: Dinâmico Amplo
- Zoom: 2
- Altura: 2

### **1.10. Configurações do Ecrã de Jogo**

- Aparência do radar: Inferior
- Placa de Nome do Jogador: ON
- Cor dos pontos de radar (Início): Padrão
- Cor dos pontos do radar (ausente): Padrão
- Medidor de energia: ON
- Visor do Cursor: ON
- Medidor de resistência: OFF
- Tempo / Pontuação: ON
- Exibir o nome do jogador adversário: ON
- Conjunto de guias de peça: ON

### **1.11. Configurações da Velocidade do Jogo**

- Velocidade do jogo: 0

## **2. Prémios**

Torneios de Qualificação dia 14 de novembro e dia 15 de novembro •

**1º classificado** – qualificação final four dia 17 de Novembro

### Torneio de Qualificação dia 16 de novembro

- **1º classificado** – qualificação final four dia 17 de Novembro
- **2º classificado** – qualificação final four dia 17 de Novembro

### Torneios de Qualificação dia 18 de novembro

- **1º classificado** – Qualificação para Main event WESG + 500€
- **2º classificado** – 300€
- **3/4º classificado** – 100€

Todos os prémios são responsabilidade WESG.

A E2TECH ou a FEPODELE não garante o pagamento do prémio ou custos de deslocação para final, caso a WESG, por algum motivo, não o garanta. A organização APENAS se compromete a efectuar o pagamento (mediante apresentação de fatura) até 45 dias após o final do torneio, assim que o valor seja enviado para a organização.

### **3. Código de Conduta**

Todos os atletas devem comportar-se de uma forma educada e respeitosa para todos os outros participantes, Administradores da Competição, Organizadores e Espectadores. Qualquer comportamento que não se enquadre neste Código de Conduta resultará em desqualificação imediata sem hipótese de recurso e sem aviso prévio.

Ao inscrever-se no torneio, todos os participantes concordam e confirmam que entregam dados reais e que não tentarão fazer batota, desrespeitar qualquer outro corpo presente ou explorar mecânicas de jogo ou ter alguém a jogar no seu lugar. Todos os participantes também entendem e aceitam que, caso violem esta regra, isso resultará em desqualificação imediata sem hipótese de recurso e sem aviso prévio.

Todos os participantes aceitam que irão respeitar as decisões dos Administradores da Competição a todo o momento. Os participantes estão autorizados a questionar essas decisões dentro do senso comum e respeitabilidade. A decisão final continuará a ser da exclusiva responsabilidade dos Administradores da Competição.

Qualquer outra decisão de algum caso omissis, será da responsabilidade da organização e esta (a organização) reserva o direito de alterar qualquer regra, a qualquer momento da competição.

### **4. Direitos de Imagem e Apresentação dos Participantes**

Ao registar-se no torneio, todos os participantes aceitam que a ETECH, WESG e FEPODELE pode utilizar a sua imagem pessoal e digital, Nome Completo e *In-Game nickname*, para toda a promoção da Competição e consequentes activações de Marketing, incluindo Publicações em Meios de Comunicação Social, Canais e Promoções de Social Media, Gráficos Audiovisuais, Video *Streaming* e Video *OnDemand*.

Todos os direitos de transmissão das partidas da competição são propriedade da FEPODELE. Nenhum atleta se poderá recusar a que os seus jogos sejam transmitidos, sob pena de ser desclassificado(a).

Todos participantes cedem os direitos acima referidos de forma gratuita e, ao participarem no torneio para a WESG, abdicam expressamente de pedir quaisquer compensações por esses mesmos direitos.

## **5. Termos de Utilização**

O Torneio de eFootball PES 2020 WESG é organizado pela E2TECH em parceria com a FEPODELE. Ao registar-se está implicitamente a aceitar as Regras do Torneio, a Política de Privacidade de Dados e os Termos de Utilização definidos neste documento e a utilizar a plataforma de inscrição e classificação exclusivamente para motivos que respeitem a legalidade e de uma forma consistente com a legislação Portuguesa.

Se não concorda com o definido no parágrafo anterior, não pode registar-se ou participar. A FEPODELE pode modificar estas Regras a qualquer momento. Todas e quaisquer modificações terão efeito imediato a partir do momento que forem incluídas neste documento. Os participantes concordam ainda que devem rever as Regras do Torneio, a Política de Privacidade de Dados e os Termos de Utilização regularmente para assegurar que estão a par de qualquer modificação.

### **5.1. Propriedade Intelectual**

Todo o design, texto, fotografias, gráficos e a selecção e arranjo destes *assets* e o todo o restante material neste *website* estão protegidos por direitos de autor e são propriedade da FEPODELE. **TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.**

A violação dos direitos de autor e copyright dos materiais associados com o Torneio de eFootball Pro Evolution Soccer 2020 para a WESG podem levar a acção criminal e/ou sanções civis em Portugal e outros países.

Se copiar, imprimir ou descarregar material relacionado com o torneio, propriedade da FEPODELE licenciados por terceiros, em violação dos presentes Termos de Utilização, deve cessar imediatamente a utilização deste site e apagar, destruir e/ou devolver todos os materiais que utilizou de forma não autorizada.

### **5.2. Dados Pessoais**

Ao registar-se concorda que a FEPODELE pode utilizar os dados partilhados durante o registo para actividades de Marketing decorrentes do torneio eFootball Pro Evolution Soccer 2020 para a WESG ou qualquer competição futura por si promovida.

Se pretende que os seus dados não sejam utilizados para actividades de Marketing decorrentes do torneio Pro Evolution Soccer 2020 para a WESG, entra por favor em contacto com a FEPODELE.

### **5.3. Disclaimers**

Nem a FEPODELE nem nenhum dos seus parceiros, afiliados, directores, empregados ou outros representantes, nem nenhum dos seus licenciados ou licenciantes, ou



parceiros poderá ser responsabilizado por perdas resultantes ou ligadas da utilização/incapacidade de utilização deste *website*.

A FEPODELE apenas está a organizar o torneio numa base 'as is' e não faz quaisquer (e recusa expressamente todas) representações ou garantias de qualquer espécie com respeito ao uso do *website* Batlefy ou da plataforma da PlayStation 4, da plataforma da Konami, ou os seus conteúdos, incluindo sem limitação garantias de comercialização ou adequação a qualquer fim específico. Adicionalmente, a FEPODELE não representa ou garante que a informação acessível a partir ou nestas plataformas é correcta, completa ou actual.

As limitações de responsabilidade em relação a este website aplicam-se a danos de qualquer tipo, incluindo (sem limitação) danos compensatórios, directos, indirectos ou consequenciais de dados, rendimentos ou lucro, perda ou dano à propriedade e reivindicações de terceiros.

As limitações de responsabilidade em relação a este *website* não limitam a nossa responsabilidade, na medida em que não pode ser limitado e/ou excluído pela lei aplicável.

A sua participação nesta competição está sujeita à lei Portuguesa. Qualquer disputa e/ou reclamação decorrente deste torneio está sujeita à jurisdição não exclusiva dos tribunais Portugueses.

Você é responsável por quaisquer tarifas telefónicas e quaisquer cobranças feitas pelo seu provedor de serviços de Internet como resultado de seu uso do serviço de Internet.

Quaisquer direitos não expressamente concedidos por nós são reservados.